

The Eternal Life of Goldman

ALTER, EY!

Genre: **Plattformer** Publisher: **THQ Nordic** Studio: **Weappy** Termin: **4. Quartal 2024**

Es tut sich was im Bereich der klassischen 2D-Plattformer: Mit *The Eternal Life of Goldman* naht ein sehr ungewöhnliches Juwel! Von Paul Kautz

Hattet ihr schon mal einen Sinneseindruck-Overkill? Also wenn so viele so unterschiedliche Eindrücke in rasanter Folge auf euch einprasseln, dass ihr hinterher dasitzt und einfach nur noch »Alter, was war DAS denn?« sagen könnt? So ging's mir mit *The Eternal Life of Goldman*.

Schaut euch den Trailer auf GameStar.de an. Bitte! Schaut ihn euch an, lasst ihn auf euch wirken – und dann sagt mir, dass ihr problemlos verarbeiten könnt, was ihr gesehen habt. Ich sitze im kleinen Raum bei THQ Nordic auf der gamescom, der zuständige Produktmanager grinst mich an, und alles, was ich sagen kann, ist ein ungläubiges »Was?«. Sowas hatte ich echt schon verdammt lang nicht mehr. Dass mich ein Trailer, ein Spiel, ein Film, irgendwas komplett sprachlos zurückgelassen hat. Ich weiß noch, wie ich 1998 während des Abspans von »Die Truman Show« im Kinosaal sitzen geblieben bin, weil mich der Film komplett geplättet hatte. Der schon genannte Trailer von *The Eternal Life of Goldman* hat ganz ähnlich auf mich gewirkt, nur aus komplett anderen (aber auch sehr guten) Gründen.

Goldman Tales (Woo-Hoo!)

In seinem Kern ist *The Eternal Life of Goldman* ein stark von 16-Bit-Jump&Runs wie dem 1993er *Rocket Knight Adventures* inspirierter Plattformer. Dazu ein Schuss Braid, eine Schippe *Cuphead*, eine ordentliche Portion *Ducktales* sowie eine Tonne ungewöhnlicher Ideen, und fertig ist eine ebenso abgefahrene wie sehr einzigartige Mischung, die die Entwickler selbst als »Plattformer Adventure« bezeichnen. Goldman ist, wie schon im Trailer betont wird, kein Held. Er ist ein älterer Herr mit Kippa und Spazierstock, dem man in erster Linie zutraut, schöne Melodien pfeifen zu können. Aber gerade der Stock verleiht ihm sehr ungewöhnliche Fähigkeiten.

Zum einen kann er ihn, wie schon Onkel Dagobert im 1989er *Ducktales*, als sprunghaften Pogostab benutzen. Zum anderen erhält Goldman im Laufe seines Abenteuers von geisterhaften Gestalten immer mehr praktische Upgrades dafür. Zum Beispiel einen Haken, mit dem er sich an Ringe hängen und Objekte ziehen kann. Oder eine Verstärkung, die dann höhere Sprünge ermöglicht.

Zum Teil sogar zu hoch, wodurch ihr hin und wieder manuelle Downgrades durchführen müsst. Meine spielbare Messeversion enthielt eine Passage, an deren niedriger Decke diese Spitzen glänzten. An dieser Stelle musste ich die Stockverbesserung wieder rausnehmen, um sie niedriger hüpfend sicher passieren zu können. Laut den Entwicklern soll das Spiel immer wieder derartige kleinere *Metrovania*-Elemente enthalten, aber an sich linear sein.

Wahnsinn aus dem Bleistift

Das clevere Spieldesign von *The Eternal Life of Goldman* ist nur der eine Grund für mein enthusiastisches Grinsen – die Präsentation, also die Optik, ist der andere. Das Spiel sieht so gut aus! So verdammt, verdammt gut! Jeder Pixel der Landschaften und Figuren hier ist handgezeichnet, die Levels protzen geradezu mit überwältigenden Mengen an liebevollen Details, die Gestalten sind zum Teil überaus ideenreich gestaltet. Die als Basis laufende Unity-Engine sorgt für hohe Geschwindigkeit und coole Spezialeffekte wie Hitzeblimmern oder Unschärfen.





Goldmans Spazierstock erhält im Spielverlauf sehr viele Sondereigenschaften, die ihr für manche Puzzles wieder deaktivieren müsst.

Hach. Ich finde das super! Einfach nur durch die Levels zu rennen, den explodierenden Ideenreichtum und schieren Skill der Designer und Grafiker zu bewundern, an jeder Ecke abgefahrene neue Details zu entdecken, das hat schon so viel Spaß gemacht. Wenn ihr zum Beispiel mit dem Stab eine Kiste aufsprengt, verteilt sich ihr Inhalt physikalisch korrekt in der näheren Umgebung. Das mit lumpigen Worten zu beschreiben, klingt jetzt wenig spektakulär – aber in Bewegung sieht das so cool aus! Während des Anspieltermins wurde auch extradoll betont, dass bei der Entwicklung der Grafik keinerlei KI im Spiel gewesen sei. Hier ist noch alles mit Tonnen an Liebe handgezeichnet.

Der Spazierstock of Doom

Entwickelt wird dieses kleine Grafikwunder vom belarussischen Studio Weappy, das man vor allem für die eher mittelguten (hust) Spiele der Serie This is the Police ken-

nen könnte. Muss man aber nicht. Es reicht, wenn man Weappy in Zukunft nur mit The Eternal Life of Goldman in Verbindung bringt. Das Spiel ist das Herzensprojekt von Studiogründer Ilya Yanovich, an dem er bereits seit 2017 arbeitet. Ein konkretes Veröffentlichungsdatum gibt es aktuell noch nicht, aber laut Publisher THQ Nordic ist das Spiel bereits fast fertig, ein Release im Jahr 2024 daher sehr wahrscheinlich.

Freut euch also auf sehr viel Handlung, die auf jüdischen, griechischen und mesopotamischen Fabeln und Erzählungen basiert. Auf ein kreatives Weltendesign, bei dem ihr durch brennende Landschaften rennt, aus der grinsende Ballons aufsteigen, oder durch Eiswälder tragt, während euch dicht wehender Schnee die Sicht raubt. Und auf ungewöhnliche Bosskämpfe, bei denen die Beherrschung eines praktischen Spazierstocks elementar wichtig ist. ★

MEINUNG

Paul Kautz
@gamenotoverde



Ich habe mir den Ankündigungs-Trailer gerade eben nochmal angesehen, und ich bin davon unverändert überwältigt. Ist es nicht fantastisch, dass es sie immer noch gibt, diese wunderbaren Überraschungen, mit denen man einfach nicht rechnet? Als ich den Anspieltermin von The Eternal Life of Goldman vereinbart habe, habe ich das nur gemacht, weil ich da noch Zeit hatte und der Name irgendwie mild interessant für mich klang. Ich habe mir nicht mal die Mühe gemacht, das Spiel zu googeln. Und jetzt ist es tatsächlich mein Highlight der gamescom 2024! Tja. So schnell kann es gehen. Wie sagt man so schön auf Englisch? »A work of love, a work of art.«



Das Design der Spielwelten ist sehr abgefahren. Es beginnt in einer kaputten, brennenden Umgebung, geht dann in eine zerklüftete Felsenlandschaft über, und dann holt ihr euch in einer Eiswüste kalte Socken. Für Abwechslung ist gesorgt!

